



## 궁극의 답

이 홀로그램 가상현실 게임에서 우리가 부딪혀 있는 막다른 골목은, 나는 저것을 원하는데, 실제로는 이것을 경험하고 있다는 사실이다.

그 원인은, 우리가 지금 여기에 기준광인 의식으로서 존재하는 것이 아니라 입체상인 생각이 되어 있기 때문이다. 그것도 이런 생각 말이다. - ‘원하는 대로 어떻게 다 할 수가 있어? 니가 신이야?’ (그러면서도 우리는 일이 원하는 대로 굴러가지 않는다고 불평한다.) 그러면 그 입체상이 기준광의 역할을 대신 맡아서는 <지구중생> 채널에서 무궁무진 번주되는 ‘원하는 대로 되지 않는’ 스토리의 7D 가상현실 좌절극을 세세생생토록 방영한다.

이건 어릴 때부터 쇠말뚝에 매여서 자란 코끼리가 다 커서도 바늘 같은 말뚝에 매여서 꿈쩍 못하는 꼴이나 다를 바 없다. 코끼리를 만들어낸 신이 쇠말뚝보다 실제 없는 생각 하나에 매여서 꿈쩍을 못하는 것이다.

어이없지 않은가? 입체상을 만들어낸 기준광이 입체상 말뚝에 매여서 | 그 입체상이 되어서 | 기준광으로 돌아가지 못한다. 생각을 만들어낸 의식이 생각의 말뚝에 매여서 | 그 생각이 되어서 | 의식으로 돌아가지 못하고 있는 것이다.

입체상 세계의 <모든> 문제는 입체상을 주물러서 어떻게 해보려고 하는 대신 기준광의 기억을 되살려 기준광으로 돌아가는 것만이 <가장> 직접적인, 궁극의 해결책이다.

에컨대 통증이 느껴질 때, 그것을 해결하겠다고 거기에 반응하면 어떻게 될까?

그것은 필시 통증을 제거하고자 하는 반응이지만, 그것은 아이러니컬하게도 오히려 통증을 더 키운다. 왜냐하면 의식은 통증을 제거하고자 하는 그 생각이 되고, 그러면 그 생각이 기준광이 되어 통증을 비취낸다. 왜냐하면 통증이 있어야만 그것을 제거하고자 할 수 있기 때문이다. 거꾸로 말하면, 통증은 역설적이게도 ‘그것을 제거하고자 하는 생각의 기준광’을 에너지원으로 삼아 생존한다. 모든 저항의 대상이 그렇다. 미움받는 대상은 그 증오의 에너지로 연명한다. 양극은 서로 상대방의 반응을 먹고 산다. 결국 반응은 통증을 제거하지 못하고, 오히려 더 키워놓는다. 어리석게도 단지 통증을 ‘제거하고자’ 하기 위해서 말이다.

통증이 느껴질 때, 그에 대해 올라오는 반응을 하나의 ‘입체상’으로 바라보는 기준광으로서만 그저 머물러 있으면 어떻게 될까?

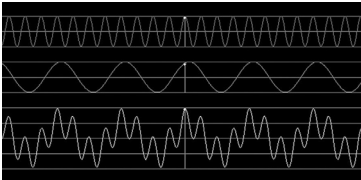
‘몸’과 ‘아픈 부위’라는 <형상>과 통증과 관련하여 일어나는 모든 ‘생각’들, 곧 <의미>에 주의를 빼가지 않고 그저 말간 의식공간으로서 머물러 있으면, 진동하는 그 에너지의 덩어리는 그것을 제거하고자 하는 생각의 기준광이 연기시켜 키워내고 있는 입체상임을 자각하게 된다. 그러면 그 생각의 기준광이 잣아들과 함께, 명색이라는 입자껍질로부터 해방된 에너지 덩어리는 파동인 본성으로 돌아가 초파동 속으로 용해되어 사라진다.

그러니 아인슈타인의 말처럼, 기준광으로부터 분리된 입체상은 입체상 평면의 문제를 해결하기는커녕, 기껏해야 눈가림, 더 꼬이게 할 뿐임을 명심해야 한다.

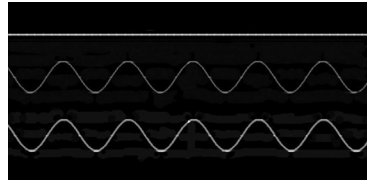
## 번뇌즉보리

물이 모든 모양의 그릇에 자신의 몸을 맞추는 초유연성을 지니고 있듯이, 초파동은 모든 주파수의 파동에 공명하는 ‘초공명성’을 지니고 있다. 초파동인 의식은 모든 주파수의 온갖 정보를 담은 파동(생각)과 공명하여 그것과 하나가 된다.

연기 홀로그램에서 보았듯이, 입체상에 입체상을 더하면 둘은 더하기 빼기 간섭을 하여 또 다른 입체상을 만들어낼 뿐이지만(번뇌+번뇌=번뇌), 입체상에 기준광을 더하면 기준광은 그 어떤 입체상과도 공명하여 그것을 ‘입체상이 된 경험을 하고 있는 기준광’으로 변신시킨다(번뇌+보리=번뇌즉보리). 이제 입체상은 피조물인 동시에 창조자, 꿈속의 주인공인 동시에 꿈꾸는 자가 된다.<sup>1)</sup>



번뇌 + 번뇌 = 번뇌



보리 + 번뇌 = 번뇌즉보리

오른쪽 그림 맨 위의 초파동은 번뇌의 파동 위에 그대로 올라타고 공명한다. 그러면 번뇌의 파동은 자신의 모습을 간직한 초파동(맨 아래)이 된다.

원환체 우주 속의 입체상으로 존재하는 우리에게는 원환체 우주를 순환하는 유유한 흐름에 맞설 만한 힘도, 맞서야 할 이유도 없다. 그러

1) 여기에 비추어보자면 ‘초파동’이란 사실 매질 자체를 가리키는 것으로 재정의할 수 있다. 예컨대 물결에게 초파동은 물이어서, 물은 그 어떤 물결과도 공명하여 그것을 ‘물결이 된 경험을 하고 있는 물’로 변신시킨다. 그러니 여기서 ‘매질’은 ‘배후의 근원’, 혹은 ‘기준광’과도 동의어다. 그리고 다시 말하지만, 우주의 매질은 의식이다.

나 자신을 근원과 단절되고 흐름과 분리된 입자로 착각한 우리는 흐름을 거슬러 어떻게든 사지를 부지런히 움직여야만 연명할 수 있다고 생각하여 인간힘으로 몸부림을 치다가 진을 다 뺏다. 이것이 그 한가한 흐름을 고통의 바다(苦海)로 만들어놓는다.

그러니 이제부터는 다만 눈앞의 텅 빈 공간을 보고 소리 없는 소리에 귀를 기울여, 힘쓰지 않고 반응하지 않는 내 안의 고요한 기준광의 느낌을 기억해내기에만 ‘힘을’ 쓰라.

### 관점의 환본

입체상의 관점에서 바라보면 홀로그래피의 3요소는 입자처럼 서로 다른 별개의 부분들로 보인다. 그래서 우리는 입체상으로서, 한 톨의 입자로서 살아남기 위해서 입체상인 자신을 기준광으로 가장하고 나서서 인간힘으로 반응하며 중중무진 법계의 연기를 펼쳐낸다.

입체상	홀로그램	기준광
화이트홀	특이점	블랙홀
陽	中	陰
地	人	天

그러나 기준광의 관점에서 바라보면 홀로그래피의 3요소는 모두가 파동과 같은 전일체, 곧 3요소가 한 몸이 된 삼위일체의 상징인 특이점과 같아서 각자가 그중의 한 얼굴씩만을 드러내놓고 있는 것일 뿐이다. 입체상이 자신의 본성은 기준광임을 깨달아 입체상 세계에 대한 모든 반응을 내려놓고 오로지 본성을 회복하기에만 힘쓰면 입체상은 기준광으로 환본하고, 기준광 속에서 홀로그램과 입체상은 하나가 되

어 특이점으로 변신한다.<sup>2)</sup>

특이점 앞에서 존재의 모든 문제는 사라진다. 왜냐하면 특이점은 만유의 프랙탈이어서, 자신을 <입체상>으로 착각했던 우리가 특이점인 제 모습을 되찾으면 <입체상 프랙탈 우주의 모든 미망>도 함께 사라져버리기 때문이다.

입체상 = 홀로그램 = 기준광
특이점
陽 = 中 = 陰
地 = 人 = 天

## 홀로그래픽 마인드 쿵후

입체상이 기준광인 자신의 본성을 되찾도록, 착각과 미망에서 깨어나게 하는 모든 방법과 과정을 수행이라 일컫는다. 그 착각은 입체상 세계의 오랜 세월에 걸쳐 몸에 밴 습성이어서 거기서 벗어나오는 데는 쿵후를 하듯이 지속적이고 꾸준한 마음의 단련이 필요하다.<sup>3)</sup> 방법은 무수히 많을 수 있으나 요체는 단순하고 명백하다. 입체상의 습성을

2) 양명 인중천지일림明 人中天地—(천부경), 곧 기준광을 받들면 홀로그래피의 3요소는 사람 안에서 대삼합하여 특이점이 된다. 특이점이 열린 인간은 신선, 아바타, 곧 인간이 된 경험을 하는 영이 되어 일즉다 다즉일—即多 多即一, 입체상 차원에서는 여럿이면서도 홀로그램 차원에서는 하나인 게임, 인과의 게임이 아닌 무한가능성의 선택 게임인 릴라를 마음껏 펼치며 노닌다. 먼 소문으로만 들려오는 '풍류風流'라는 말은 혹시 이것을 가리키는 것일까?

3) 하지만 '시간'은 입체상 세계의 비즈니스일 뿐이니, 기준광은 시간 속에 있지 않다. 오로지 지금 여기서 곧장 기준광을 보라. 기준광과 하나된 상태에서 '시간'이라는 환영의 본질과, 말뚝에 매인 어미코끼리처럼 거기에 속아온 자신의 어리석음을 깨달아갈수록 마음의 쿵후에 소요되는 시간은 단축된다.

벗고 기준광의 품성을 기억해내어 회복하도록, 생각날 때마다 주의를 ‘하트’로부터 돌려 ‘하늘’을 우러러 예배하는 것이다.<sup>4)</sup>

그러니 ‘홀로그래픽 마인드 쿵후’란 일종의 지혜행으로서, 입체상의 드라마에 빠져들지 않고 착각에서 깨어날 수 있도록 입체상 평면세계의 모든 현상을 홀로그래피의 관점에서 바라보는 일련의 해석체계를 체화해가는 마음의 단련과정이다. 이것은 입체상 차원의 논리의 구속을 벗어나서 그것을 홀로게임을 위해 부릴 수 있게끔 하는, 홀로그램 차원의 논리다.

만일 이 해석체계가 공감이 된다면 당신이 할 일은, 기준광의 느낌이 몸으로 화하는 그날까지, 이 해석체계를 숙지하여 그것이 삶속에 녹아들게 함으로써 입체상 세계의 모든 일상을 홀로그래피의 관점에서 재해석하고 착각과 오류를 스스로 바로잡아, 수시로 기준광의 느낌 속에 머물 수 있게 되도록 마음을 단련하는 것이다.

## 홀로그래픽 마인드 쿵후 실천법

홀로그래픽 마인드 쿵후는 일상 속에서 스스로, 수시로 행하는 마음의 훈련이다.

1. 홀로그래피의 메커니즘을 숙지하여 입체상 세계의 모든 일상을 홀

---

4) ‘하늘’을 예배한다는 것은, ‘하트’에서 눈을 돌려 앞서 열거했던 기준광의 품성들을 기억해내고 거기에 젖어들도록 주의를 거기에 최대한 지주, 오래 머물러 있게 하는 것이다. 방법은 단식, 요가 등을 통한 신체 정화와, 기도, 명상, 참선, 묵상, 위빠사나, 자아공구, 지혜행 등의 정신수행과, 보시, 봉사, 헌신과 같은 실천적 행위 등등 무수히 많지만 방법은 어디까지나 또 하나의 입체상일 뿐, <방법> 자체에 주의가 붙들려서 <주의가 기준광에 머물러있게 한다는 목적>을 망각해버리지 않도록 항상 경계하라.

로그래피의 관점에서 재해석하여 바라보라. 예컨대 선악과 시비와 생사 등의 모든 <의미>는 입체상 세계에 속한 것이므로 홀로그래피의 관점에서는 ‘입체상’ 이상의 어떤 의미도 가치도 없음을 인식하라. <형상>을 지닌 어떤 것도 모두가 입체상일 뿐이니 거기에 중요성을 부여하지 말라.

2. 현 상황, 즉 지금 내가 자신을 얼마나 입체상과 단단히 동일시하고 있는지를 자각하라. 하루 중 자신이 입체상들에 얼마나 자주 반응하여 입체상을 연기시키고, 입체상에 온통 둘러싸여 그 속에 매몰된 채 살아가고 있는지를 자각하라.
3. 입체상 세계와의 동일시에서 벗어나야 할 이유로서, 그것이 지극히 어리석고 이롭지 못한 일임을 분명히 인식하라.
4. 입체상으로부터 기준광으로 주의를 돌리는 일을 밥 먹고 똥 누는 것보다 더 중요한 할일로 여기라.
5. 이 질문을 수시로, 끊임없이 자신에게 던지라. - “지금 내가 ‘나’라고 여기는 이것은 입체상(내용)인가 기준광(투명한 의식공간)인가?”
6. 그것이 입체상임을 자각하는 순간의 당신은 기준광이다. 그 순간의 느낌을 포착하라.
7. 일상 속에서 최대한 자주 주위가 기준광(투명한 의식공간)의 느낌 속에 머물게 하라. 그 느낌이, 기준광이 ‘나’가 되게 하라.
8. 주의를 입체상으로부터 기준광으로 돌리는 것은 사실 원환체 우주의 흐름을 거스르는 것이다. 기준광의 느낌에 친숙해졌다면 이제 기준광의 느낌을 중심에 품은 입체상이 되어서 의식공간 속에 떠있는 입체상들의 세계를 대면하라. ‘입체상이 된 경험을 하고 있는 기준광’의 느낌에 친숙해지고, 그 상태에 머무는 연습을 하라.
9. 입체상 안에 대치한 양극들이 기준광 속에서 통합되어 환분하게 하라.

## 10. 기준광이 입체상을 몸으로 취하게 하라.(끝)

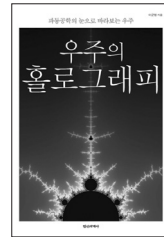
- 이 글은 《우주의 홀로그래피》에서 발췌하였습니다.
- 이 글은 미내사의 허락 없이 무단 전재나 재배포를 할 수 없습니다.

저자 | **이균형** | '58년생으로 연세대 전기공학과 졸업 후 한국 IBM에서 시스템 엔지니어로 근무하던 중 정신세계에 입문하게 되었고, 그 후로 삶을 전환하여 귀농생활을 하면서 해외의 정신세계 서적을 번역 소개해왔다. 2002년부터는 인도의 현자 스리 오로빈도의 사상을 실험하는 영적 공동체인 오로빌에서 4년여 생활하다가 귀국 후 현재는 정신세계사의 편집주간으로 일하고 있다. 옮긴 책으로 마이클 텔봇의 《홀로그램 우주》와 이차크 벤토프의 《우주의식의 창조놀이》 외 《자발적 진화》, 《우주가 사라지다》, 《웰컴투 오로빌》 등 30여 권이 있다.

추천도서 **마태복음** GoodBook

### 우주의 홀로그래피 파동공학의 눈으로 바라보는 우주

이균형 지음 | 정신세계사 | 값 13,000원



입체영상 시대의 흥아로 각광받기 시작하고 있는 레이저 광학기술인 홀로그래피. 그 단순한 매커니즘 속에 감춰져 있는 심오한 의미는 문명의 패러다임을 변혁시킬 수 있는 엄청난 잠재력을 지니고 있다. 홀로그래피의 파동공학적 매커니즘을 이해하고 나면 과학자들을 괴롭혀온 우주의 모든 신비로부터 존재의 근원적 문제에 이르기까지, 이성의 접근을 불허했던 온갖 수수께끼를 당신의 지성으로도 날날이 풀어낼 수 있게 될 것이다.